

Lembar Pengesahan

**ARTIKEL**

**PENGARUH STRATEGI IMAGINASI TERHADAP KEMAMPUAN  
MENEMUKAN NILAI KEHIDUPAN DALAM CERPEN OLEH  
SISWA KELAS X SMA SWASTA RAKSANA MEDAN  
TAHUN PEMBELAJARAN 2013/2014**

Disusun dan Diajukan oleh:

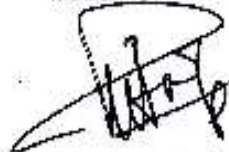
**DEDI JOSUA HUTAPEA**

**NIM 209111016**

**Telah Diverifikasi dan Dinyatakan Memenuhi Syarat  
untuk Diunggah pada Jurnal Online**

**Menyetujui**

**Editor**

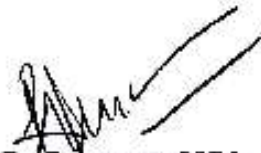


**Hendra K. Palungga, S.Sos, M.Ikom.**

**NIP. 19770717 200604 1 001**

**Medan, Agustus 2013**

**Pembimbing Skripsi**



**Dr. Rosmawaty, M.Pd**

**NIP. 19610420 198703 2 002**

**PENGARUH STRATEGI IMAJINASI TERHADAP KEMAMPUAN  
MENEMUKAN NILAI KEHIDUPAN DALAM CERPEN OLEH  
SISWA KELAS X SMA SWASTA RAKSANA MEDAN  
TAHUN PEMBELAJARAN 2013/2014**

**Oleh :**

**DEDI JOSUA HUTAPEA  
NIM 209111016**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi imajinasi terhadap kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 yang berjumlah 223 orang. Pengambilan sampel dilakukan secara random dengan undian. Instrumen yang digunakan untuk menyaring data adalah tes tertulis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Dari pengolahan data diperoleh nilai rata-rata *pre-test* = 67,46, standar deviasi = 6,09, dan nilai rata-rata *post-test* = 82,06, standar deviasi = 7,07. Kemudian berdasarkan uji normalitas dan homogenitas dinyatakan bahwa sampel berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogen. Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, maka diketahuilah  $t_0$  sebesar 9,18. Selanjutnya  $t_0$  dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dengan  $df = N-1$ ,  $df = 35-1$ ,  $df = 34$ . Dari  $df = 34$  diperoleh hasil interpolasi linear  $t_{\text{tabel}(1-1/2\alpha)} = 2,02$ . Dengan demikian  $t_0 > t_{\text{tabel}(1-1/2\alpha)}$ , yakni  $9,18 > 2,02$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi imajinasi berpengaruh positif terhadap kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen oleh siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

**Kata Kunci:** strategi imajinasi, kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen

**PENDAHULUAN**

Keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut

berkaitan erat satu sama lain baik dalam hal pemerolehan dan pengaplikasiannya. Berbicara dapat dimulai setelah melalui proses menyimak. Demikian juga dengan menulis, dapat dilakukan setelah melalui keterampilan membaca.

Keempat keterampilan berbahasa tersebut berkaitan erat dengan pembelajaran sastra. Salah satu kegiatan pembelajaran sastra adalah menemukan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen. Keterampilan menyimak dipergunakan sewaktu berada dalam lingkungan sosial, untuk memperoleh fenomena-fenomena yang terjadi dalam kehidupan dalam bentuk lisan. Membaca dibutuhkan untuk memahami isi dari cerita yang berbentuk tulisan. Setelah keterampilan menyimak dan membaca dilalui maka hal-hal yang diperoleh dari menyimak dan membaca dapat disajikan dalam bentuk tulisan. Kemudian untuk memaparkan hasil tulisan dipergunakanlah keterampilan berbicara.

Sesuai dengan standar isi yang memuat standar Kompetensi (SK.6) pada Kompetensi Dasar (KD.6.2) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMA, salah satu indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai siswa dalam memahami cerpen adalah siswa diharapkan mampu menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen.

Namun dalam kenyataannya, meskipun siswa telah diberikan pembelajaran tentang nilai kehidupan dalam cerpen. Ternyata masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan kurang tepat dalam menemukan nilai kehidupan dari sebuah cerpen, pernyataan tersebut didukung oleh penelitian Devi Lusiana yang berjudul “Hubungan penguasaan makna konotatif dengan kemampuan menganalisis nilai-nilai kehidupan pada cerpen Pertikaian Firasat karya Hasan Al Banna” yang menyimpulkan bahwa kemampuan siswa masih dalam kategori cukup dengan nilai rata-rata 67,55.

Rendahnya kemampuan siswa tersebut juga tidak terlepas dari cara atau strategi guru dalam pengajaran. Penggunaan strategi yang kurang efektif, mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan kurang paham akan banyaknya keuntungan yang dapat diperoleh dari kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen.

Menanggulangi hal itu dituntut kreatifitas dari tenaga pendidik untuk merangsang siswa agar lebih tertarik dalam mempelajari sastra dibidang menemukan nilai kehidupan dalam cerpen. Perlulah seorang guru mencari strategi belajar yang mampu mengajak siswa berimajinasi seperti layaknya ikut berperan sebagai tokoh dalam cerpen yang dibaca, dan mengupayakan imajinasi siswa mengulas fenomena-

fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata. Hal itu sejalan dengan ciri cerpen yang imajinatif. Pernyataan tersebut didukung pendapat Jakop Sumardjo dan Saini K.M (1997:17) “ciri sastra imajinatif adalah: karya sastra tersebut lebih banyak bersifat khayali, menggunakan bahasa yang konotatif dan memenuhi syarat-syarat estetika seni.”

Dalam menulis cerpen diilhami dari apa yang dilihat, dialami, dan dirasakan. Dengan kata lain pengarang dalam menulis sebuah cerpen harus mampu memanfaatkan imajinasinya sebagai sumber inspirasi dan ide. Melalui kekuatan imajinasi, seorang pengarang juga mampu menjelajahi berbagai pengalaman batin manusia. Ia juga bisa mengungkapkan berbagai kenyataan dan pengalaman hidup secara imajinatif meskipun pengarang yang bersangkutan tidak harus mengalami secara langsung apa yang ia tulis. Begitu juga dengan tema penulisan sebuah cerpen, akan cenderung sama pada zaman cerpen ditulis. Seperti cerpen angkatan 1945, yang cenderung memiliki tema tentang perjuangan memperoleh kemerdekaan, tahun 1966 cenderung bertemakan pergerakan komunis. Demikianlah halnya untuk merangsang imajinasi pembaca dalam memahami nilai-nilai dari sebuah cerpen yakni dengan memahami cerpen dari zaman yang sama. Karena pengarang juga menggunakan imajinasinya untuk menulis cerpen dan kecenderungan tema yang sama pada angkatannya. Maka dalam proses menemukan nilai yang terkandung di dalamnya pun dapat dilakukan dengan proses berimajinasi, dan penulis mencoba untuk memperkenalkan salah satu strategi pembelajaran, yakni strategi imajinasi

Strategi imajinasi merupakan strategi yang menuntut siswa mampu belajar mandiri dengan menggunakan penginderaan sebagai modal dalam belajar. Mampu menciptakan ketelitian dalam diri sendiri adalah tuntutan penting dari strategi ini. Disamping itu siswa dibekali dengan pola pikir yang kreatif dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah strategi imajinasi ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Strategi imajinasi Terhadap Kemampuan Menemukan Nilai Kehidupan dalam Cerpen Oleh Siswa Kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dalam menemukan nilai kehidupan dalam cerpen sebelum diterapkannya strategi pembelajaran imajinasi? Bagaimana kemampuan siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun

Pembelajaran 2013/2014 dalam menemukan nilai kehidupan dalam cerpen setelah diterapkannya strategi pembelajaran imajinasi? Bagaimana pengaruh penerapan strategi pembelajaran imajinasi terhadap kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen oleh siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014? Kajian teori yang menjadi landasan penelitian ini yakni, Hakikat strategi imajinasi dan hakekat nilai kehidupan dalam cerpen. Strategi imajinasi merupakan strategi yang menuntut siswa mampu belajar mandiri dengan menggunakan penginderaan sebagai modal dalam belajar. Mampu menciptakan ketelitian dalam diri sendiri adalah tuntutan penting dari strategi ini. Disamping itu siswa dibekali dengan pola pikir yang kreatif dan bertanggung jawab.

Strategi imajinasi menggunakan imaji visual. Melalui imaji visual, siswa dapat menciptakan gagasan mereka sendiri. Dikaitkan dengan menemukan nilai-nilai kehidupan cerpen, maka strategi imajinasi akan memfokuskan imaji siswa mengenai ciri-ciri dari setiap nilai yang akan dicari. Pengembangan imaji siswa dibekali melalui pemberian sugesti berupa ilustrasi yang berkaitan dengan ciri dari nilai tersebut. Sehingga siswa akan dituntut untuk mampu mengembangkan imajinasinya dengan menghubungkan ilustrasi yang diperdengarkan dengan fenomena-fenomena yang dialami dalam kehidupan.

Nilai-nilai kehidupan dalam cerpen, yang terangkum dari nilai moral, ekonomi, sosial, dan budaya memiliki ciri tersendiri. Ciri tersebut merupakan hal yang menjadi faktor yang memungkinkan siswa untuk membedakan, serta memungkinkan siswa menguasai karakteristik dari setiap nilai tersebut. Oleh karena itu, melalui strategi pembelajaran imajinasi akan memungkinkan siswa untuk menemukan nilai-nilai kehidupan dalam cerpen. Dihubungkan dengan strategi imajinasi, ciri-ciri dari keempat nilai tersebut merupakan dasar pemberian sugesti. Sugesti akan dirancang oleh guru berdasarkan ciri dari nilai tersebut. Siswa akan diajak untuk mengembangkan imaji mereka. Pengembangan imaji siswa dilakukan melalui pemberian sugesti berupa ilustrasi yang menggambarkan ciri-ciri dari keempat nilai yang akan mereka cari. Penggunaan strategi ini sejalan dengan ciri cerpen yang bersifat imajinatif, yang artinya lebih banyak bersifat khayali meskipun bersumber dari kehidupan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Raksana Medan pada kelas X pada semester ganjil tahun pembelajaran 2013/2014. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan tahun pembelajaran 2013/2014 yang berjumlah 223 orang dengan jumlah kelas 6 kelas. Peneliti memilih cara pengambilan sampel dengan caran *random sampling* (acak). Langkah awal yang digunakan adalah mempersiapkan gulungan kertas kecil yang bertuliskan keenam nama populasi dari  $X_1$  -  $X_6$ . Kemudian gulungan kertas tersebut dimasukkan ke dalam kotak. Setelah itu dilakukan pengocokan untuk mengambil satu gulungan kertas. Gulungan yang pertama didapat dijadikan sebagai sampel penelitian. Maka kelas yang menjadi sampel penelitian adalah kelas X-1. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti terhadap sebuah perlakuan atau percobaan. Desain penelitian eksperimen ini adalah *one group pretest posttest design*. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh strategi imajinasi terhadap kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen adalah tes tertulis. Tes diberlakukan untuk pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk menjaring data kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen sebelum diadakannya perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk menjaring data kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen setelah diadakannya perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan strategi imajinasi.

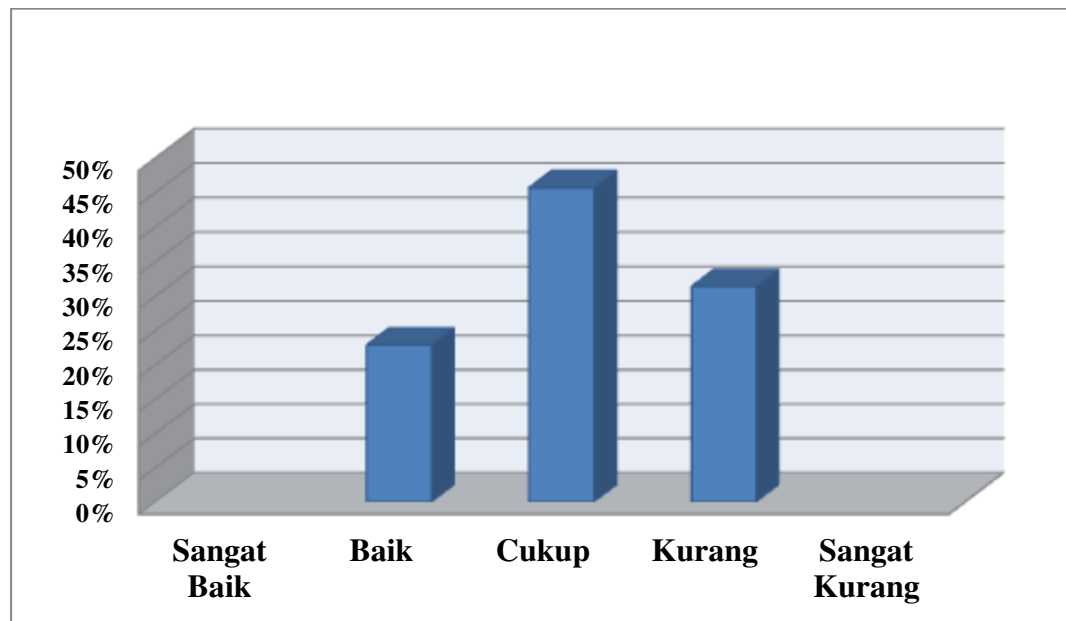
Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menyusun data pretest dan posttest dalam bentuk tabel, menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi data sampel (data pretest dan data posttest), uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah data dari penelitian ini terkumpul, maka selanjutnya adalah analisis data. Dari tabel pretest diperoleh rata-rata 67,46, standar deviasi 6,09, standar error 1,04. Dan diketahui bahwa pembelajaran menemukan nilai kehidupan dalam cerpen terbagi atas yakni, kategori sangat baik 0% (0 siswa), kategori baik 22,9% (8 siswa),

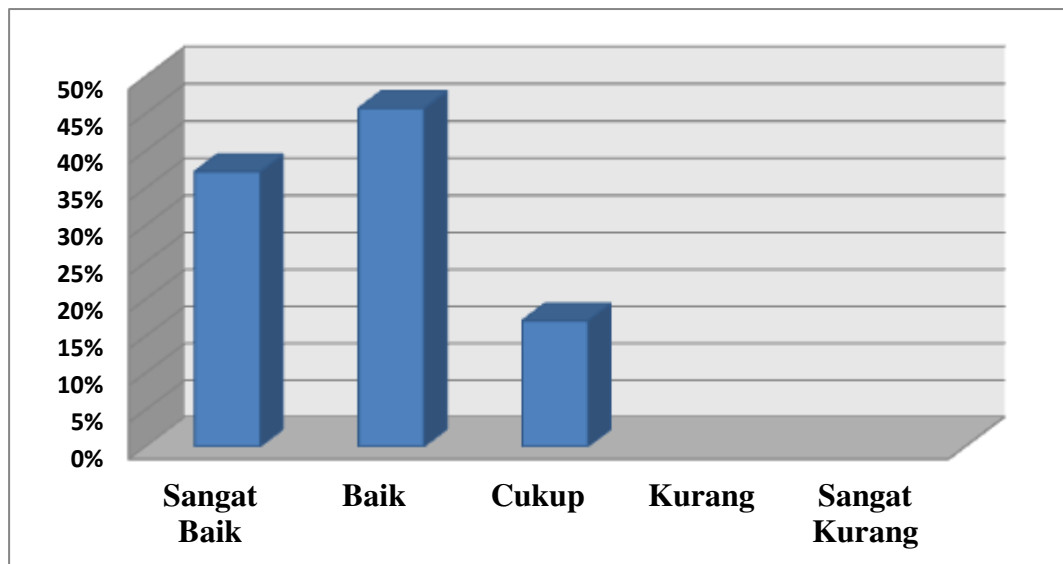
kategori cukup 45,7% (16 siswa), kategori kurang 31,4% (11 siswa), dan pada kategori sangat kurang 0% (0 siswa). Identifikasi tersebut termasuk kategori cukup.

Frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang berikut.



**Gambar 1 Uji Kecenderungan Pretest**

Dari tabel posttest diperoleh rata-rata 82,06, standar deviasi 7,07, standar error 1,21. Dan diketahui bahwa pembelajaran menemukan nilai kehidupan dalam cerpen dengan menggunakan strategi imajinasi terbagi atas yakni kategori sangat baik 37,2% (13 Siswa), kategori baik 45,7% (16 Siswa), dan pada kategori cukup 17,1% (6 Siswa), kategori kurang 0% (0 Siswa), dan pada kategori sangat kurang 0% (0 Siswa). Identifikasi tersebut termasuk normal dan termasuk kategori wajar karena kategori yang paling banyak adalah kategori baik. Frekuensi di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang berikut:



**Gambar 2 Uji Kecenderungan Posttest**

Uji normalitas pretest di dapat  $L_{hitung}$  0,14 dengan menggunakan  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 35$ , maka nilai kritis melalui uji Lilliefors diperoleh  $L_{tabel} = 0,15$  ternyata  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,14 < 0,15$ . Ini membuktikan bahwa data pretest berdistribusi normal. Uji normalitas posttest di dapat  $L_{hitung}$  0,14 dengan menggunakan  $\alpha = 0,05$  dan  $N = 35$ , maka nilai kritis melalui uji Lilliefors diperoleh  $L_{tabel} = 0,15$  ternyata  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,14 < 0,15$ . Ini membuktikan bahwa data posttest berdistribusi normal.

Untuk menguji homogenitas data digunakan uji homogenitas dua varians . Dari perhitungan diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,30. Harga  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $F_{tabel}$  sebesar 1,76 ternyata  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,30 < 1,76$ . Hal ini membuktikan bahwa varians populasi adalah homogen.

Setelah pengujian normalitas dan homogenitas dilakukan dan ternyata kedua variabel berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama (homogen). Pengujian hipotesis diperoleh  $t_o$  sebesar 9,18, selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikansi 5% dengan  $df = 34$  diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,02. Jadi  $t_o > t_{tabel}$  atau  $9,18 > 2,02$  sehingga hipotesis nihil ( $h_o$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $h_a$ ) diterima. Hal itu membuktikan bahwa strategi imajinasi berpengaruh terhadap kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen oleh siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

Setelah melaksanakan prosedur penelitian seperti uji normalitas, homogenitas, dan pengujian hipotesis, akhirnya ditemukan hasil penelitian. Kemampuan siswa kelas X SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 pada



pembelajaran menemukan nilai kehidupan dalam cerpen lebih baik daripada sebelum strategi imajinasi diterapkan. Hal ini menunjukkan pengaruh yang positif terhadap kemampuan siswa menemukan nilai kehidupan dalam cerpen.

Dari hasil pembelajaran dengan strategi imajinasi yang dilakukan, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa lebih tinggi dibanding hasil pembelajaran sebelum menggunakan strategi imajinasi. Nilai rata-rata siswa sebelum strategi imajinasi diterapkan adalah 67,46 dalam kategori cukup sedangkan nilai rata-rata siswa setelah strategi imajinasi diterapkan adalah 82,06 dalam kategori baik. Maka secara keseluruhan, pengajaran dengan metode pancingan kata kunci memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar menulis puisi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sigumpar Tahun Pembelajaran 2012/2013.

Strategi imajinasi adalah strategi yang menuntut siswa mampu belajar mandiri dengan menggunakan penginderaan sebagai modal dalam belajar. Strategi imajinasi menggunakan imaji visual. Melalui imaji visual, siswa dapat menciptakan gagasan mereka sendiri. Dikaitkan dengan menemukan nilai-nilai kehidupan cerpen, maka strategi imajinasi akan memfokuskan imaji siswa mengenai ciri-ciri dari setiap nilai yang akan dicari. Pengembangan imaji siswa dibekali melalui pemberian sugesti berupa ilustrasi yang berkaitan dengan ciri dari nilai tersebut. Sehingga siswa akan dituntut untuk mampu mengembangkan imajinasinya dengan menghubungkan ilustrasi yang diperdengarkan dengan fenomena-fenomena yang dialami dalam kehidupan.

Nilai-nilai kehidupan dalam cerpen, yang terangkum dari nilai moral, budaya, sosial, dan ekonomi memiliki ciri tersendiri. Ciri tersebut merupakan hal yang menjadi faktor yang memungkinkan siswa untuk membedakan, serta memungkinkan siswa menguasai karakteristik dari setiap nilai tersebut. Aspek penilain menemukan nilai kehidupan tersebut, dinilai melalui indikator ketepatan. Aspek penilaian akan diuraikan sebagai berikut:

Aspek Moral; Dari hasil penelitian, kemampuan siswa pada data *post-test* lebih unggul dari kemampuan siswa pada data *pre-test*. Dengan total skor pemerolehan siswa pada data *post-test* 184 dengan skor maksimal 210 berada pada persentase 88%. Sedangkan total skor pemerolehan siswa pada data *pre-test* 261 dengan skor maksimal 420 berada pada persentase 62%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan persentase kemampuan siswa sebesar 26%.

Aspek Budaya; Dari hasil penelitian, kemampuan siswa pada data *post-test* lebih unggul dari kemampuan siswa pada data *pre-test*. Dengan total skor pemerolehan siswa pada data *post-test* 192 dengan skor maksimal 210 berada pada persentase 91% sekaligus sebagai persentase kemampuan tertinggi dari hasil kemampuan siswa. Sedangkan total skor pemerolehan siswa pada data *pre-test* 180 dengan skor maksimal 210 berada pada persentase 86%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan persentase kemampuan siswa sebesar 5%.

Aspek Sosial; Dari hasil penelitian, kemampuan siswa pada data *post-test* lebih unggul dari kemampuan siswa pada data *pre-test*. Dengan total skor pemerolehan siswa pada data *post-test* 293 dengan skor maksimal 420 berada pada persentase 70%. Sedangkan total skor pemerolehan siswa pada data *pre-test* 273 dengan skor maksimal 420 berada pada persentase 65%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan persentase kemampuan siswa sebesar 5%.

Aspek Ekonomi; Dari hasil penelitian, kemampuan siswa pada data *post-test* lebih unggul dari kemampuan siswa pada data *pre-test*. Dengan total skor pemerolehan siswa pada data *post-test* 362 dengan skor maksimal 420 berada pada persentase 86%. Sedangkan total skor pemerolehan siswa pada data *pre-test* 144 dengan skor maksimal 210 berada pada persentase 69%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan persentase kemampuan siswa sebesar 17%.

Pemerolehan skor dan persentase kemampuan siswa dalam menemukan nilai kehidupan cerpen (data *post-test*), siswa lebih mampu menemukan nilai budaya yakni dengan persentase 91%. Kemampuan siswa lebih tinggi menemukan nilai budaya dapat dianalisis dari tingkat pemahaman siswa terhadap ciri nilai budaya tersebut. Salah satu ciri nilai budaya yang harus mampu diimajinasikan siswa adalah “kebiasaan-kebiasaan yang telah disepakati bersama” (bab 2, hal 23). Melalui strategi imajinasi, siswa dituntut untuk mengembangkan imajinasinya mengenai kebiasaan-kebiasaan yang dimaksudkan dalam ciri tersebut. Pengembangan imajinasi siswa dibekali dengan pemberian sugesti berupa ilustrasi cerita dari ciri nilai tersebut. Dengan penerapan strategi imajinasi jawaban siswa Yang berjumlah 35 orang mengacu kepada nilai yang sama yakni, “kebiasaan yang terjadi pada pesta ulang tahun, potongan kue pertama diberikan kepada orang yang paling disayangi” nilai budaya tersebut berada pada paragraf kedua cerita *post-test* Sutirah Ingin Sekolah “Setelah tiup lilin, sekarang potong kuenya, sayang. beri potongan pertamanya pada

*orang yang paling Intan sayangi.” kata Ibunya yang sejak acara itu dimulai sudah duduk di sampingnya.” .*

Pemerolehan persentase kedua pada nilai *post-test* berada pada nilai moral (88%), urutan ketiga pada nilai ekonomi (86%) dan urutan keempat pada nilai sosial (70%). Tingkat kemampuan siswa pada nilai moral berada pada urutan kedua, nilai ekonomi pada urutan ketiga, dan nilai sosial pada urutan keempat, diakibatkan oleh pengembangan imajinasi siswa sewaktu diberikan ilustrasi imajinasi tidak mengacu pada satu hal yang sama seperti pada nilai budaya, hal itu terjadi karena pengalaman dan latar belakang siswa yang berbeda.

Ditinjau dari data keseluruhan pemerolehan skor dan persentase kemampuan siswa menemukan nilai kehidupan, data *post-test* meningkat dari data *pre-test*. Pada nilai moral persentase naik sebesar 26%, pada nilai budaya naik sebesar 5%, pada nilai sosial naik sebesar 5%, dan pada nilai ekonomi naik sebesar 17%. Kenaikan persentase setiap nilai tersebut membuktikan bahwa strategi imajinasi meningkatkan kemampuan siswa menemukan nilai kehidupan dalam cerpen.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa Data hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen sebelum strategi imajinasi diterapkan, nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 56, nilai rata-rata adalah 67,46. Dengan demikian hasil belajar berada pada kategori cukup. Data hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan menemukan nilai kehidupan dalam cerpen setelah strategi imajinasi diterapkan, nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 69, nilai rata-rata adalah 82,06. Dengan demikian hasil belajar berada pada kategori baik. Strategi imajinasi berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa menemukan nilai kehidupan dalam cerpen. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan siswa sebelum dan setelah diterapkan strategi imajinasi, yaitu 67,46 menjadi 82,06.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hoerip, Satyagraha. 1986. *Cerita Pendek Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*. Jakarta: Nusa Indah.
- Lubis, Mochtar. 1983. *Kumpulan Cerpen Bromocorah*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Maimunah, Siti Annijat. 2007. *Buku Pintar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Mulyana, Rohmat. 2011. *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabet
- Nurgiyantoro, Burhan. 1994. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Parera, Jos Daniel. 1993. *Analisis Sastra*. Jakarta: Pustaka.
- Purba, Antilan. 2009. *Sastra dan Manusia*. Medan: USU Press.
- Silberman, L. Melvin. 2006. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa dan Nusa Media.
- 2009. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa dan Nusa Media.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito Falah Production.
- Sumardjo, Jakob dan Saini K.M. 1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.

Tarigan, Henry Guntur. 1995. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Tarsito.

Lusiana, Devi. 2012. *Hubungan Kemampuan Penguasaan Makna Konotatif Dengan Kemampuan Menganalisis Nilai-nilai kehidupan pada cerpen "Pertikaian Firasat" Karya Hasan Al Banna oleh Siswa Kelas IX SMP Negeri 17 Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013*. Unimed